

# モンスタースキル ルール&データ

モンスターは倒した敵の「肉」を食べることで姿や技や術が変化します。変化する姿は現在の姿と食べた肉と1Dで決定されます。姿が変化するとステータスには種族毎の補正が掛かります。ベースになるステータスは変化しないので、成長は通常のキャラクターと同様に行ってください。  
また、戦闘のダメージ計算は以下のようになります。

技：腕力BD+モンスターLV×5+技威力（技の消費BPはモンスターLV分軽減されます）

術：知力BD+モンスターLV×5+術威力（術の消費BPはモンスターLV分軽減されます）

## 初級クラス

クラス名	概要	必要スキル	クラス特性
モンスター	世界を去った神が創り出した古代のモンスター達の直系の生き残りです。あらゆる可能性を内包する生き物でさまざまな姿をしています。サーレインのモンスターとは異なり理性を持ち知性も高いため、人々との共存も一応可能です。また亜人にちかい姿になる能力を持ちます。	尾行 潜伏 追跡 警戒	戦闘終了時にジュエルを消費することによって倒したモンスターの「肉」を食べることができます。消費ジュエルは食べる肉を落としたモンスターのランク×2です。「肉」を食べることによって姿を変えることができます。現在の姿の技や術を使用することができ、変化の際LVと同数の技や術を持ち越すことができます。防御力と術防御力は現在の姿の固定値にステータスDを足して使用します。また耐性も現在の姿と同様になります。このクラスを選択すると他のクラスは選択できず、戦闘スキルを習得することはできません。そしてアクセサリー以外の装備品を装備することができません。作成時の姿は竜系を除く任意の姿のランク1となります。（このクラスはキャラクター作成時にしか選択できません）。

## モンスター変化法則表

モンスターの变化は表を参照して1Dを振って決定します。（食べたモンスターのランク+現在の姿のランク）÷2（切り捨て）を基準に、1、2は1ランク下、3、4は同じ、5、6は1ランク上の姿になります。適切なランクに該当モンスターが存在しない場合は現在の姿から変化しません。現在の姿と同系統の肉を食べた場合はランクのみ変化します

		食べた肉										
		獣人	獣	植物	有翼	昆虫	水棲	爬虫類	魔族	不死	不定形	竜
現在の姿	獣人	爬虫類	有翼	竜	植物	昆虫	獣	水棲	不定形	不死	魔族	
	獣	爬虫類	不定形	不死	獣人	竜	植物	昆虫	水棲	魔族	有翼	
	植物	有翼	不定形	昆虫	不死	魔族	水棲	竜	獣人	獣	爬虫類	
	有翼	竜	不死	昆虫	水棲	植物	不定形	爬虫類	魔族	獣人	獣	
	昆虫	植物	獣人	不死	水棲	獣	魔族	有翼	竜	爬虫類	不定形	
	水棲	昆虫	竜	魔族	植物	獣	不死	不定形	爬虫類	有翼	獣人	
	爬虫類	獣	植物	水棲	不定形	魔族	不死	獣人	有翼	竜	昆虫	
	魔族	水棲	昆虫	竜	爬虫類	有翼	不定形	獣人	獣	植物	不死	
	不死	不定形	水棲	獣人	魔族	竜	爬虫類	有翼	獣	昆虫	植物	
	不定形	不死	魔族	獣	獣人	爬虫類	有翼	竜	植物	昆虫	水棲	
	竜	魔族	有翼	爬虫類	獣	不定形	獣人	昆虫	不死	植物	水棲	

## モンスター種族補正表

モンスターは各種族によってステータスBに補正が掛かります。現在の種族に従ってステータスに加減してください。

	増加	減少
獣人	腕力+1 体力+1 器用さ+1	精神-2 魅力-1
獣	腕力+1 素早さ+2	知力-1 精神-1 愛-1
植物	体力+1 精神+2	素早さ-3
有翼	素早さ+3	腕力-1 体力-1 器用さ-1
昆虫	腕力+1 器用さ+2	知力-1 魅力-1 愛-1
水棲	体力+3	素早さ-1 器用さ-1 魅力-1
爬虫類	腕力+1 体力+1 精神+1	知力-1 器用さ-1 愛-1
魔族	知力+2 器用さ+1	愛-3
不死	腕力+1 精神+2	体力-2 素早さ-1
不定形	体力+3	素早さ-3
竜	腕力+2 知力+1	器用さ-2 愛-1